

Un juego de Rüdiger Dorn

# EL HOBBIT™

Para 2 jugadores

## Contenido

1 bolsa con 45 joyas (3 verdes, 6 lilas, 9 amarillas, 12 rojas y 15 azules)

49 cartas:

24 cartas de personaje (12 para cada jugador)

24 cartas de encuentro, 6 para cada episodio (I, II, III y IV)

1 carta del anillo

1 tablero



## Esquema de la preparación



# Preparación

## 1. CARTAS

Separad las cartas en *a)* dos mazos de cartas de personaje, *b)* cartas de encuentro y *c)* la carta del anillo.



**Cartas de personaje:** cada jugador baraja su mazo de cartas de personaje y lo coloca boca abajo delante de él. A continuación, cada jugador roba 4 cartas de su mazo para formar su mano inicial.



**Cartas de encuentro:** separadlas en cuatro mazos (episodios I, II, III y IV) de seis cartas cada uno. Disponed las cartas del episodio I, boca arriba, en los espacios del tablero. Hay cinco cartas con formato vertical y una apaisada (que deberéis colocar en la parte superior del tablero).



Dejad la carta del anillo al lado del tablero (al final del episodio I, cuando Gollum es derrotado, se determina quién es el portador del anillo).

## 2. JOYAS

Introducíd todas las joyas en la bolsa.

# Secuencia de juego

En su turno, cada jugador realiza las siguientes acciones, en este orden:

1. Juega una carta de personaje para obtener joyas.
2. Se enfrenta a los adversarios de las cartas de encuentro y los derrota.
3. Roba una carta de personaje de su mazo para completar su mano de 4 cartas.

Más adelante se describen estas tres acciones en detalle.

## Final de la partida y victoria

La partida acaba cuando Bolgo ha sido derrotado en el último episodio.

Entonces, cada jugador suma los puntos de victoria que otorgan las cartas de encuentro que haya conseguido (tanto las que están boca arriba como boca abajo). Además, los jugadores obtienen un punto de victoria por cada cuatro joyas en su reserva. El ganador es el jugador que tenga más puntos de victoria.

## La partida

### I. Juega una carta de personaje y sigue sus indicaciones

Empieza el jugador más joven. En tu turno, juega una carta de tu mano. Las cartas de personaje te permiten acumular joyas, las cuales te serán necesarias para derrotar a los adversarios.

- Coge tantas joyas de la bolsa como indique la carta que has jugado (en la parte superior de esta).



- Además, las cartas contienen símbolos adicionales en su parte inferior. Si alguna de las cartas de encuentro presentes en el tablero coincide con el adversario que aparece en la carta que has jugado, puedes coger tantas joyas extra como indique la carta.



- El símbolo rojo en una carta (v. imagen de la derecha) te obliga a devolver joyas de tu reserva personal a la bolsa. Pueden ser joyas que acabas de coger y/o joyas que ya poseías.



Deja las cartas jugadas, boca arriba, al lado de tu mazo, y forma con ellas una pila de descartes.

*Nota: si juegas la carta del águila o la de Gandalf, su efecto se lleva a cabo más adelante en este turno.*

## II. Derrota a los adversarios de las cartas de encuentro

Puedes enfrentarte a un máximo de dos adversarios de las cartas de encuentro durante tu turno.

1. Compara las joyas que posees con las joyas necesarias para derrotar a los adversarios de las cartas de encuentro (boca arriba) en el tablero. *Nota: las joyas necesarias para derrotar a un adversario están siempre precedidas por un símbolo de calavera. Si en tu reserva dispones de las joyas necesarias, ¡debes enfrentarte y derrotar a un adversario!*



calavera

Si tienes bastantes joyas para enfrentarte a más de dos adversarios, puedes elegir a cuáles. En caso de que en tu reserva no tengas las joyas necesarias para enfrentarte a un adversario, también puedes usar las bonificaciones de joyas que te conceden los adversarios que has derrotado previamente (cartas de encuentro boca arriba). También puedes usar la habilidad especial de tu carta de Gandalf, si la has jugado en este turno (v. pág. 7).

**Importante:** una vez hayas usado la bonificación de alguna carta de encuentro, debes darle la vuelta y dejarla boca abajo (solo puedes usar su bonificación una vez durante la partida).

2. Cuando derrotes a uno de tus adversarios, devuelve a la bolsa las joyas que has usado para enfrentarte a él. Si la carta de encuentro derrotada muestra alguna bonificación de joyas, colócala boca arriba delante de ti; en caso contrario, colócala boca abajo delante de ti.

3. Las joyas transparentes en las cartas de encuentro significan que puedes usar cualquier color para satisfacer la cantidad necesaria de joyas, pero todas ellas deben ser de un mismo color (no se admiten combinaciones de colores).



# Encuentros especiales

**1. Encuentros finales** únicamente podéis enfrentaros a las cartas de la parte superior del tablero (I-Gollum, II-Elfos, III-Smaug y IV-Bolgo) si ya no queda ninguna carta de encuentro boca arriba en los otros espacios del tablero.

**2. La derrota de Gollum** (episodio I): si derrotas a Gollum, o bien das la carta del anillo al otro jugador y te quedas con la carta de Gollum (boca arriba, delante de ti), o te quedas con la carta del anillo (convirtiéndote en el portador del anillo) y le das la carta de Gollum al otro jugador. *Nota: el portador del anillo obtiene dos joyas extra cada vez que juega su carta de Bilbo.*



**3. La derrota de Smaug** (episodio III): tras derrotar a cualquiera de las cartas verticales de Smaug en el episodio III, y en función de los símbolos, obtienes una recompensa. Esta puede ser:

- a) coges joyas (según los símbolos: hay dos cartas con 2 joyas y una con 1 joya), u
- b) obligas al otro jugador a devolver una de sus joyas, la que tú decidas, a la bolsa.



Cuando ya no quede ninguna carta de encuentro sobre el tablero, disponed las cartas del siguiente episodio.

*Nota: si el primer adversario al que te enfrentas en tu turno corresponde a la última carta de un episodio, dispón las cartas del siguiente episodio sobre el tablero y, si es posible, enfréntate a un segundo adversario de las cartas que acabas de colocar.*

## III. Roba una carta

Roba una carta de personaje de tu mazo para completar tu mano de cuatro cartas. Ahora es el turno del otro jugador.

*Nota: si tu mazo se ha agotado, debes jugar la carta del águila para poder formar un nuevo mazo de cartas (v. página 7).*

# Explicación de los símbolos

Todas las cartas de personaje y las cartas de Smaug (de encuentro) permiten que el jugador coja joyas; algunas cartas de personaje, en cambio, obligan al jugador a devolver joyas.



## Coge 1 joya:

coge una joya de la bolsa y colócala en tu reserva.



## Devuelve 1 joya:

escoge una de tus joyas y devuélvela a la bolsa.

Los símbolos en la parte superior de las cartas de personaje se aplican siempre; los de la parte inferior son condicionales.



+



Las dos joyas adicionales de la **carta de Bilbo** solamente pueden cogerse si el jugador es el portador del anillo.



*adversario*

Si una carta muestra la imagen de un adversario seguida por un signo «+», el jugador solamente cogerá o devolverá las joyas indicadas en la parte inferior de esa carta si alguna de las cartas de encuentro presentes en el tablero corresponde a ese adversario.



**La carta de Bombur:** coge una joya. Además, si en el tablero solo queda la carta de encuentro final (apaisada) del episodio actual, ¡coge dos joyas extra!

**Atención:** primero, coge las joyas que te correspondan y, luego (si debes hacerlo), devuelve las joyas que tengas que devolver.

## Efectos especiales del águila y de Gandalf



Cuando juegues la carta del águila **debes** juntar las cartas de tu pila de descartes con las que quedan en tu mazo y la del águila. Barájalas y roba las cartas necesarias para completar tu mano de 4 cartas.

Cuando juegues la carta de Gandalf puedes reemplazar cualquier joya (una o más) necesaria para enfrentarte a un adversario con dos joyas de cualquier otro color (las dos deben ser del mismo color). Las joyas pueden provenir de tu reserva y también de las bonificaciones de joyas que te conceden los adversarios que has derrotado.



### Ejemplo

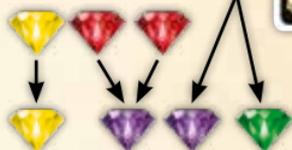
En tu reserva solamente tienes una joya azul.



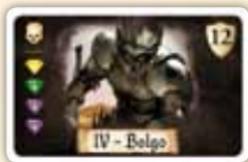
Además, tienes las cartas de Gollum y de los Orcos delante de ti, boca arriba.



Juegas la carta de Gandalf y coges tres joyas de la bolsa: 1 amarilla y 2 rojas.



En el tablero solo queda la carta de Bolgo. Puedes usar la carta de Gandalf y tus cartas de encuentro de Gollum y de los Orcos para enfrentarte a Bolgo y acabar la partida.



Para ello necesitas las siguientes joyas: 1 amarilla, 1 verde y 2 lilas.

- Ya tienes una joya amarilla en tu reserva.
- Puedes usar el efecto especial de Gandalf para jugar dos joyas rojas en lugar de una de las dos joyas lilas requeridas por la carta de Bolgo.
- De nuevo con la ayuda de Gandalf, puedes usar la joya azul de tu reserva y la joya azul proveniente de la bonificación de los Orcos en lugar de la segunda joya lila requerida.
- Para satisfacer el requisito de la joya verde puedes usar la bonificación de Gollum (que te da una joya de cualquier color).

Como Bolgo ha sido derrotado, la partida se acaba y ambos jugadores calculan sus puntos de victoria.

### Créditos

Autor: Rüdiger Dorn  
Ilustraciones: Tomasz Jedrussek  
Editor: Wolfgang Luedtke  
Diseño gráfico: Fine Tuning

### De la presente edición

Producción editorial: Xavier Garriga  
Traducción: Marià Pitarque  
y Marc Figueras  
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

La Tierra Media, El Hobbit, El Señor de los Anillos y sus personajes, objetos, acontecimientos y lugares son marcas comerciales registradas de The Saul Zaentz Company bajo el nombre comercial Middle-earth Enterprises y se utilizan bajo licencia por Sophisticated Games Ltd y sus respectivos licenciatarios.

Todos los derechos reservados.  
Hecho en China



© 2013 Sophisticated Games Ltd  
1 Andersen Court  
Newnham Road  
Cambridge CB3 9EZ



Editado por: Devir Iberia, S.L.  
C/Rosselló 184, 6º 1ª  
08008 - Barcelona  
[www.devir.es](http://www.devir.es)

